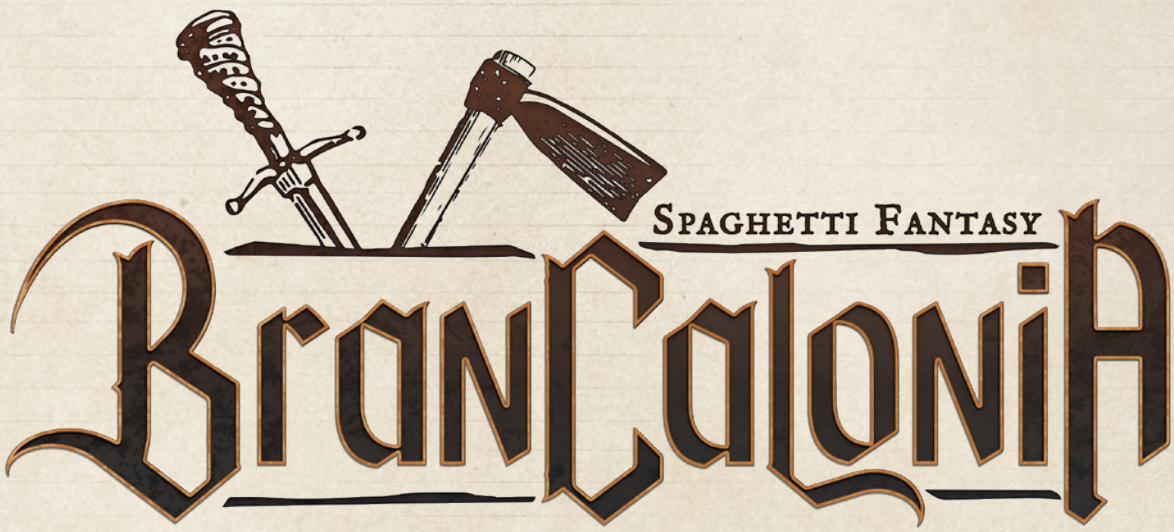

"Brancalonia" e "Spaghetti Fantasy" - copyright Acheron Games.

"Regno di Taglia" - copyright Ignoranza Eroica

La Fratellanza

Guida al gioco (dis)organizzato di Acheron Games

Legenda

- **GDO:** Gioco (Dis)Organizzato.
- **BMA:** *Brancalonia*, Manuale di Ambientazione.
- **MACA:** *Macaronicon*, Manuale di espansione.
- **LIRA:** *L'Impero Randella Ancora.*
- **CANAGLIA:** Il personaggio di *Brancalonia*, membro della Fratellanza.
- **CRICCA:** Un gruppo di Canaglie affiatate, che corrisponde a un tavolo di giocatori. Tutte le Cricche fanno parte delle varie Bande che compongono la Fratellanza, ovvero l'insieme (dis)organizzato di tutte le Canaglie del Regno.
- **CONDOTTIERO:** Dungeon Master, Game Master, Narratore o Facilitatore.

Stagione 1

I Molti Feudi di Brancalonia

"Che faccia tosta, invitarmi con così poco preavviso...Ma che vestito mi metto?"
Verdegrincio, selvatico avverso alle festività.

Cosa è

Una campagna condivisa di 10 "Lavoretti" da 3 ore ciascuno, con componenti multitavolo, sia narrative (divisione delle avventure in obiettivi minori da suddividere tra le cricche), che gestionali (gestione del Covo e dei Granlussi, come da BMA pg.43 - 45).

Quando

La partenza della campagna è formalmente libera, ma consigliamo a tutti di partire "in contemporanea" (al netto del giorno di gioco prescelto da ogni associazione partecipante) per la settimana che va dal 24 al 30 gennaio 2022.

Dove

Dal vivo o online, a discrezione di ogni associazione partecipante. *Acheron Games* mette a disposizione il suo Server Discord: https://discord.gg/XbM5uYrTKa

Chi

Facendo riferimento a Venti di Ruolo, associazione organizzatrice del GDO, qualunque associazione può partecipare. È preferibile che una sola associazione partecipi per singola città. Se più associazioni di una stessa città dovessero proporsi, si cercherà possibilmente di coordinarle assieme alla creazione di un singolo evento, sia esso dal vivo o online. Questo per favorire il radunarsi dei giocatori di una stessa città a formare una unica community.

Perché

Il GDO nasce principalmente per 3 ragioni:

- radunare i fan di *Brancalonia* e permettere loro di partecipare ad un gioco che apprezzano e su cui hanno investito, nonché diffonderlo ai giocatori che non lo conoscono;
- esplorare il folklore locale della propria città o regione, in chiave "spaghetti fantasy";
- formare una community attiva e vibrante che porti la sua creatività e le sue storie ad arricchire l'ambientazione di *Brancalonia*.

Organizzazione

"Tu, da quella parte. Tu, da quell'altra. Io, vado a casa."
Scagnozzi di Bettino Addolorato preparano un agguato.

"I Molti Feudi di Brancalonia" è, come già specificato, suddivisa in 10 avventure da 3 ore ciascuna, con l'aggiunta di una "sessione 0" di introduzione, che permetta ai giocatori di creare le proprie Canaglie e definire le Cricche, per poi immergersi rapidamente in alcune delle meccaniche proprie di *Brancalonia*. Come tale, la sua durata occupa un periodo indicativo di 11 settimane, con un evento settimanale consigliato da 3 ore che copra una singola avventura.

Ogni avventura è auto-conclusiva, ma tutte sono legate da un filo conduttore: la trama della campagna.

☞ Delle 10 avventure, 6 sono "di trama principale", definite più dettagliatamente negli eventi e negli incontri, fatta eccezione una caratterizzazione locale (nomi di città, luoghi, bettole, fiumi coinvolti); le restanti 4 sono invece lavoretti liberi, gestiti come si preferisce dal Condottiero, o dall'associazione partecipante: sono forniti degli spunti di trama approfondibili. Le 4 avventure possono essere legate da un filo conduttore secondario o legato alla trama principale, suddivise in gruppi più piccoli o lasciate slegate fra loro.

Le avventure sono suddivise come segue:

- 0-2: trama principale;
- 3-4: lavoretti liberi;
- 5: trama principale;
- 6-7: lavoretti liberi;
- 8-10: trama principale.

Il finale della campagna sarà giocato durante un evento multitavolo ancora da definirsi.

Giocate nella vostra città!

Consigliamo di giocare a *I molti feudi di Brancalonia* nella versione brancalonesca della vostra città, regione o provincia. I Lavoretti giocati a Milano sono stati ambientati nelle città di Tarantasia, quelli di Roma potrebbero essere localizzati a Porto Patacca, mentre se giocate in Veneto, le città della Vortigana fanno proprio al caso vostro! Questo consiglio è tutt'altro che obbligatorio, ovviamente. Se la vostra città non vi piace, ambientate pure i vostri Lavoretti dove preferite!

Regole di Creazione del Personaggio

"Vorresti dire che io ho messo un cervello abnorme in un individuo alto otto piedi e largo come un armadio a due ante, Canaglia?" Franco Stinco il Giovane, eminente burattinaio.

Ogni Canaglia giocante dovrà essere creata secondo le seguenti disposizioni:

- **RAZZA:** sono consentite unicamente le razze proprie dell'ambientazione di *Brancalonia*, così come contenute nei manuali BMA e MACA;

- **CLASSE/SOTTOCLASSE:** sono consentite le classi e sottoclassi contenute in BMA e MACA. Qualunque sottoclasse proveniente da altro manuale di D&D5e (per quanto sconsigliata per motivi di ottimizzazione) dovrà essere approvata dai Condottieri dell'associazione partecipante, previa valutazione della sua coerenza con l'ambientazione;

- **PUNTEGGI DI CARATTERISTICA:** si raccomanda l'uso del set standard 15-14-13-12-10-8, o del Point Buy System (27 punti);

- **MULTICLASSE:** il multiclassaggio è caldamente sconsigliato, ma mai proibito.

Come da BMA pag.7, i personaggi giocanti non potranno superare il 6° livello. Qualunque ricompensa di livello che porti un personaggio oltre il 6° livello, dovrà essere sostituita da una "emeriticenza", come da BMA pag.40.

Le ricompense di aumento di livello, qualora presenti, sono definite alla fine di ogni Lavoretto.

IMPORTANTE: le avventure sono costruite e bilanciate per Cricche da 4-6 Canaglie, tutte dello stesso livello, definito in apertura dell'avventura. Si raccomanda dunque, sia per giocatori che dovessero unirsi "in media res", sia per giocatori che dovessero (per qualunque motivo) non partecipare a qualcuna delle avventure, di fornire e favorire che i personaggi siano tutti del livello definito in apertura del Lavoretto.

Cenni di Ambientazione Condivisa

"Chi siete? Cosa fate? Cosa portate? Si, ma quanti siete? Un fiorino!"
Gabellieri imperiali.

Le Quattro Fazioni della Fratellanza

La Fratellanza di tutte le Canaglie del Regno è divisa in bande e cricche di ogni genere, ma al suo interno ci sono quattro fazioni principali che sono emerse nel corso degli ultimi decenni, e che fanno capo a quattro grandi bande, ai cui vertici c'è una vera e propria gerarchia di Assi, Re e Regine.

Le quattro fazioni hanno preso il nome dei semi delle Minchiate, e per caso o per premeditazione, ciascuna fazione si è specializzata in tipi di malefatte e atteggiamenti diversi, assolutamente in linea con il seme scelto.

Nella campagna *I molti feudi di Brancalonia*, ogni città o borgo sede dei Lavoretti della Cricca dovrebbe avere dei responsabili locali delle Quattro Fazioni principali, tra cui i giocatori dovrebbero poter scegliere.

Il capofazione locale

Quando si sceglie l'esponente locale, andrebbe considerata l'inclinazione generale della Fazione, e il capofazione locale dovrebbe esserne una espressione assolutamente canonica, ma bisogna proporre ogni volta un personaggio che non ricada troppo negli stereotipi di razza, background, classe e genere. Per esempio, il rappresentante di Tarantasia dei Denari potrebbe essere una giovane morgante guappa con il background di azzeccagarbugli, che funge da "avvocato delle canaglie" per tutti gli affari della fazione in città. Oppure il rappresentante dei Boccali nel ducato di Acquaviva potrebbe essere un vecchio mattatore selvatico che ha scelto come covo un rifugio nel cuore della selva, tra stalle e mangiatoie per animali; il suo rifugio potrebbe fungere da punto di ritrovo per i contrabbandieri e i ricercati della banda, a cui la vecchia taglia offre i distillati al miele e alle erbe che produce nel retro del capanno.

Denari

I Denari sono la fazione più ricca, ammanicata e potente, perlomeno dal punto di vista degli intrallazzi con politici, maggiorenti, notabili, mercanti e perfino aristocratici. I Denari svolgono in genere lavoretti di protezione dei ricchi e taglieggio per bottegai e artigiani, corruzione, malversazione, riciclaggio e contrabbando, ricettazione e contraffazione. Sono molto diffusi nelle città principali e nei feudi più ricchi, e di solito versano tangenti molto sostanziose a potestà e birri per essere lasciati in pace. Dal punto di vista dei governanti, i Denari sono un male necessario, il tipo di canaglie con cui è più preferibile venire a trattare. I loro signori sono spesso tanto ricchi da poter prestare oro anche a Duca-Conti e imprenditori, naturalmente a tassi da strozzino…

Entrate in questa fazione se siete amanti dei lussi, della bella vita, degli intrallazzi coi potenti.

Re di Denari (Quinotaria)

Il Re di Denari tiene i suoi più fedeli servitori e le sue operazioni principali tra Quinotaria e Falcamonte, muovendosi senza difficoltà tra le grandi famiglie mercantili della costa e i ricchi vigneti dell'entroterra, di cui spesso amministrano i proventi.

Boccali

I Boccali sono molto diffusi nel Regno delle Due Scille e nelle regioni più prospere del nordest del paese. Sono sparsi allo stesso modo nelle città e nelle campagne, e i loro affiliati sono i più rumorosi, fracassoni, spacconi e allegri tra i Fratelli. Di solito si occupano di furti di destrezza e avventure picaresche, seduzione, mascherate, truffe, imbrogli e imprese rodomontiane, che tutti gli altri schiferebbero o eviterebbero. Usano molto raramente la violenza, preferendovi la gozzoviglia, l'abilità e l'inganno. Molte delle loro malefatte non vengono loro attribuite, perché la vittima è talmente incredula di quanto accaduto, o si vergogna di essersi fatta fregare in tal modo, che neppure denuncia l'imbroglio.

Entrate in questa fazione se prediligete il fracasso e la bisboccia, le imprese più forsennate ed eclatanti, le fanfaronate e lo sbraco.

Re di Boccali (Ausonia)

Il Re di Boccali tiene le fila della propria fazione dall'Ausonia, dove il suo problema principale è quello di combattere i tagliagole delle organizzazioni criminali più nefaste del sud, non affiliate alla Fratellanza e invece parte della vile e nefanda Onorata Società.

Coltelli

I Coltelli sono le canaglie più losche, ombrose e scostanti della Fratellanza. Quasi sempre si radunano nel cuore delle città, piccole e grandi, e si dedicano a lavoretti di minaccia e di pugnale, cercando sempre di non farsi scoprire o di non esagerare, per evitare di finire gettati fuori dalla Fratellanza. Sono spesso assoldati come sicari, grassatori e bravi, e spesso finiscono a partecipare a imprese militari, come comuni tagliagole o felloni.

Sono tra i più pericolosi e insubordinati dei Fratelli, ma anche la fazione meno numerosa.

Entrate in questa fazione se amate muovervi nell'ombra e agire in maniera pericolosa e letale.

Re di Coltelli (Alazia)

In fondo alla Secca, proprio al confine con la Volturnia, si trova Ophitia, una città oggi interamente in mano a canaglie, reietti e assassini della peggior specie. La sua posizione ne fa il perfetto quartier generale per le bande di Sciarra, il "Re di Coltelli", rinnegato della nobile famiglia dei Pilastro. Questo condottiero abile e spietato terrorizza le due regioni e perfino i nobili suoi congiunti, e ha sulla testa una delle Taglie più alte del Regno.

Bastoni

I Bastoni sono principalmente briganti di strada, maramaldi e banditi di campagna, abilissimi come fuorilegge di frontiera e delle carrarecce, contrabbandieri, passatori e lottatori a mani nude. In genere sono ben voluti dalla gente dei feudi e vengono considerati i difensori dei poveracci, tanto che la maggior parte dei religiosi e dei frati della Fratellanza milita proprio all'interno di questa fazione.

Entrate in questa fazione se prediligete la vita all'aria aperta, libera e senza regole, l'amicizia con la gente del popolo e le lunghe scorribande nelle selve e sui monti.

Regina di Bastoni (Bassa Pagana)

L'attuale Regina di Bastoni è la morgante conosciuta come la "Bassa Pagana" per l'altezza ridotta (meno di sette piedi). I Banditi della Bassa sono il suo corteggio più interno e hanno occupato il tratto finale del Fossa.

Gestione ed Evoluzione della Campagna

"Fatta la Taglia, bisogna far le Canaglie." Scippo, Re dei Ladri.

Brancalonia si va sviluppando di anno in anno, grazie ai suoi tanti appassionati, alle sue estimatrici, alle sue giocatrici e giocatori.

Come avete visto in questi mesi, *Brancalonia* è un setting aperto alle idee, alle trovate e alle esperienze di tutti voi cialtroni e tutte voi manigolde.

Le vostre cronache di gioco possono essere inserite nella timeline ufficiale di *Brancalonia*, i vostri Lavoretti decretare l'ascesa e la rovina di città, contrade, compagnie e bande, le vostre Canaglie potrebbero diventare veri e propri personaggi ufficiali dell'ambientazione.

Nei prossimi moduli ufficiali di *Brancalonia*, si narreranno le vostre gesta!

Benvenuti nella Fratellanza

Cosa fare:

- Se avete creato una Banda, un Capobanda e un Covo speciali, potete condividerne gli elementi principali per renderli ufficiali: compilate la Scheda della Banda e mandatecela, inseriremo le note più interessanti nell'Atlante di prossima pubblicazione.

- Se state giocando Lavoretti e campagne di vostra creazione, potete condividerne gli eventi e i personaggi per renderli ufficiali: compilate la Scheda degli Avvisi e mandatecela, inseriremo le note più interessanti come avvisi, corbellerie e ricercati speciali nelle Gazzette del Menagramo e nell'Atlante di prossima pubblicazione.

- Se avete creato mostri, avversari, giochi da bettola, ciarpame magico, equipaggiamento, o altri elementi di gioco potete condividerli per renderli ufficiali: compilate la Scheda della Robaccia e mandacela, inseriremo le note più interessanti nelle Gazzette del Menagramo e nell'Atlante di prossima pubblicazione.

Si raccomanda altresì di inviare ogni comunicazione inerente all'indirizzo

gioco.organizzato@acheron.it

Sponsorizzazione dell'Evento

Si consiglia e raccomanda alle associazioni partecipanti di fare attiva diffusione sui social (principalmente Facebook e Instagram, con particolare attenzione al gruppo Facebook "*Brancalonia – the spaghetti fantasy rpg*") dei propri eventi, delle foto e degli avvenimenti in gioco: questo non solo per favorire la comunicazione dell'esistenza di poli di gioco di *Brancalonia*, ma anche e soprattutto per dare riverbero agli eventi che le cricche affrontano nelle rispettive città.

HASHTAG DA UTILIZZARE SUI SOCIAL

#brancalonia

#acherongames

#imoltifeudi

#giocodisorganizzato

#spaghettifantasy